

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

①⑨ RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
PARIS

①① N° de publication : **2 574 748**
(à utiliser que pour les
commandes de reproduction)

②① N° d'enregistrement national : **84 19586**

⑤① Int Cl^a : B 63 B 35/86; B 63 H 1/37.

⑫ **DEMANDE DE CERTIFICAT D'UTILITÉ**

A3

②② Date de dépôt : 17 décembre 1984.

③③ Priorité :

④③ Date de la mise à disposition du public de la
demande : BOP « Brevets » n° 25 du 20 juin 1986.

⑥③ Références à d'autres documents nationaux appa-
rentés :

⑦① Demandeur(s) : *COUTROT Robert* — FR.

⑦② Inventeur(s) : *Robert Coutrot*.

⑦③ Titulaire(s) :

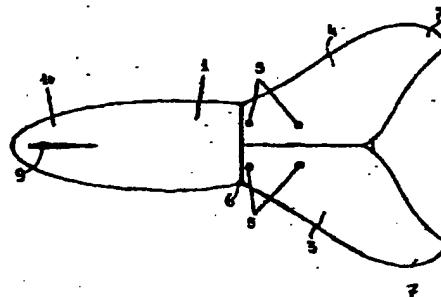
⑦④ Mandataire(s) :

⑤④ Jeu nautique composé d'une planche propulsée par deux palmes flexibles.

⑤⑦ L'invention concerne un appareil de jeu nautique destiné à se mouvoir sur l'eau, par les seuls mouvements du joueur se déplaçant sur une planche support munie de seulement deux éléments mobiles assurant la propulsion.

Il est constitué d'une planche support 1, de forme elliptique ou ogivale sous laquelle, dans un décrochement 6 situé dans sa partie arrière 2, sont fixés, au moyen de 4 vis, deux éléments mobiles 3 et 4. Dans sa partie avant supérieure 10 est fixée une corde 8 permettant à l'utilisateur d'effectuer toute évolution latérale. Sous sa partie avant inférieure 10, une dérive amovible 9 peut être fixée, en cas de nécessité.

L'appareil de jeu nautique, selon l'invention, est destiné à permettre, à toute personne qui le désire, de se mouvoir sur l'eau d'une manière autonome.



FR 2 574 748 - A3

La présente invention concerne un appareil de jeux nautiques destiné à se mouvoir sur l'eau, en rapport avec les mouvements du joueur se déplaçant sur une planche support, de forme elliptique ou ogivale, munie de deux éléments mobiles (palmes) assurant une parfaite autonomie de propulsion à l'ensemble.

On connaît de nombreux dispositifs utilisant une planche support comme appareil de jeux nautiques.

On connaît d'autres dispositifs utilisant d'autres types de supports, de formes et de structures variables, munis d'éléments mobiles de diverses formes comme moyens de propulsion à des appareils de jeux nautiques.

On connaît également d'autres dispositifs utilisant conjointement une planche comme support et au moins quatre éléments mobiles comme moyens de propulsion.

Dans le premier cas, ces dispositifs ont besoin d'une aide extérieure, totale ou partielle, en tant que moyen de propulsion, comme, par exemple, la planche à voile qui se déplace à l'aide du vent et le surf qui profite du mouvement des vagues déferlantes.

Dans le second cas, l'autonomie se trouve entièrement réalisée. Toutefois, pour l'une ou plusieurs des raisons exposées ci-après, l'utilisation de ces appareils apparaît difficile, voire impossible, pour une majorité d'utilisateurs potentiels, physiquement ou psychologiquement non adaptés.

a) Le support de forme cylindrique, immergé ou partiellement immergé dans l'utilisation, rend celle-ci difficile, voire dangereuse.

b) Le support de forme cylindrique, muni de deux pales caudales ainsi que de multiples accessoires destinés soit à en faciliter l'emploi, soit à éviter les risques inhérents à sa forme, soit encore à permettre les diverses évolutions indispensables, semble d'une conception trop complexe pour un coût de fabrication raisonnable, quels que soient les matériaux employés, mais également, et pour ces mêmes raisons, apparaît d'un transport et d'une manipulation particulièrement difficiles dans l'emploi.

c) Le support cylindrique, ou de toute autre forme, muni de deux pales caudales et/ou de plusieurs pales déformables, réparties au long et d'une part et d'autre dudit support, présente, à l'évidence, un ou plusieurs des défauts cités dans les paragraphes a) et b).

Dans le troisième cas, et pour les raisons invoquées ci-après : nombre encore trop élevé des éléments mobiles, mais également conception inadéquate tant dans leurs formes que dans leurs dimensions, disposition peu rationnelle dans le positionnement des dits éléments par rapport à la planche support, l'utilisation de ces appareils présente d'importantes lacunes, tant dans les résultats à la propulsion que dans la simplicité à la manipulation et au transport.

L'appareil, selon l'invention, est destiné à se mouvoir sur l'eau, en rapport avec le mouvement du joueur se déplaçant sur une planche support, de forme elliptique ou ogivale, caractérisée en ce que l'on aménage, à l'extrémité arrière et inférieure dudit support, seulement deux éléments mobiles qui, par les seuls mouvements dudit utilisateur, se meuvent autour de l'axe longitudinal de la planche.

Les autres caractéristiques de l'invention ressortiront de la description suivante, ainsi que des dessins annexés dans lesquels :

La figure 1 représente une vue générale de l'appareil, selon l'invention.

La figure 2 est une vue de dessus.

La figure 3 est une vue de dessous.

La figure 4 est une vue en coupe longitudinale.

On se réfère aux figures 1 à 4.

L'appareil de jeux nautiques, selon l'invention, est constitué d'une planche support (1), de forme elliptique ou ogivale, en matériau léger tel que matière plastique, ABS, fibre de verre ou certains matériaux composites.

Dans le décrochement (6) aménagé sous la planche (1), dans sa partie arrière (2) sont fixés, au moyen de 4 vis (5), les deux éléments mobiles (3 et 4) en matériau de préférence semblable à la planche, sauf qu'il doit être à la fois et impérativement souple et nerveux, pour une réaction propulsive maximale. Le profil de ces éléments mobiles (3 et 4) va en diminuant, du début du décrochement (6) jusqu'à leur extrémité (7).

Dans les figures 1 à 3, on note, sur la partie avant (10) de la planche (1), la présence d'une corde (8), ou guide, destinée à parfaire l'équilibre du joueur, mais également à permettre la réalisation des différentes évolutions souhaitées.

Dans la figure 4, on note la présence d'une dérive (9) située à l'avant et au-dessous de la planche support (1) en son axe

longitudinal. Ladite dérive se caractérise par le fait qu'elle est amovible et facultative; son utilité ne se justifiant qu'en présence d'une eau agitée d'une manière assez importante.

5 L'appareil nautique fonctionne de la manière suivante : en position de repos, la planche flotte sur l'eau, les éléments mobiles étant immergés. Le joueur se tient debout, jambes écartées, la droite en position G 1, la gauche en position G 2, la position G matérialisant le centre de gravité de la planche. Le joueur tient dans ses
10 mains la corde (8) qui lui servira à parfaire son équilibre et à réaliser les différentes évolutions souhaitées.

En position active, le joueur déplace alternativement le poids de son corps sur sa jambe droite puis sur la gauche, provoquant ainsi un mouvement de roulis à l'appareil et, par voie de conséquence, l'immersion profonde en alternance des éléments mobiles (3 et 4).
15 Grâce au positionnement desdits éléments situés au-dessous de la planche (1), ceux-ci entrent en action effective simultanément, bien que dans un sens opposé. En effet, le premier, entraîné vers le bas dans le premier mouvement, agit par sa face interne, tandis que le second, entraîné vers la surface de l'eau, agit par sa face externe.
20 Il en résulte un effet conjugué de propulsion d'une puissance égale pour chaque élément. Dans le second mouvement, les effets se trouvent inversés, mais la résultante en est identique. Lors du mouvement continu entre ces deux positions G 1 et G 2, nous remarquerons que les éléments mobiles (3 et 4) produisent un effet visuel et une
25 action effective similaire à ceux produits par une hélice en semi activité.

Les évolutions latérales s'effectuent facilement par simple traction de la corde (8) correspondant au sens de la direction souhaitée, tout en agissant plus activement sur l'élément mobile inverse.

REVENDICATIONS

5 1) Appareil de jeux nautiques destiné à se mouvoir sur l'eau, en rapport avec les mouvements du joueur se déplaçant sur une planche support (1) de forme elliptique ou ogivale, caractérisée en ce que l'on aménage à la partie arrière et inférieure (2) de ladite planche, seulement deux éléments mobiles et amovibles (3 et 4) qui, par les seuls mouvements dudit joueur, se meuvent autour de l'axe longitudinal de la planche.

10 2) Appareil de jeux nautiques selon la revendication 1, caractérisé par l'adjonction d'une corde (ou guide) amovible (8) fixée de part et d'autre de l'extrémité avant de la planche support (1).

3) Appareil de jeux nautiques selon la revendication 1, caractérisé par l'adjonction facultative et amovible d'une dérive (9) située à l'avant et au-dessous de la planche support (1) en son axe longitudinal.

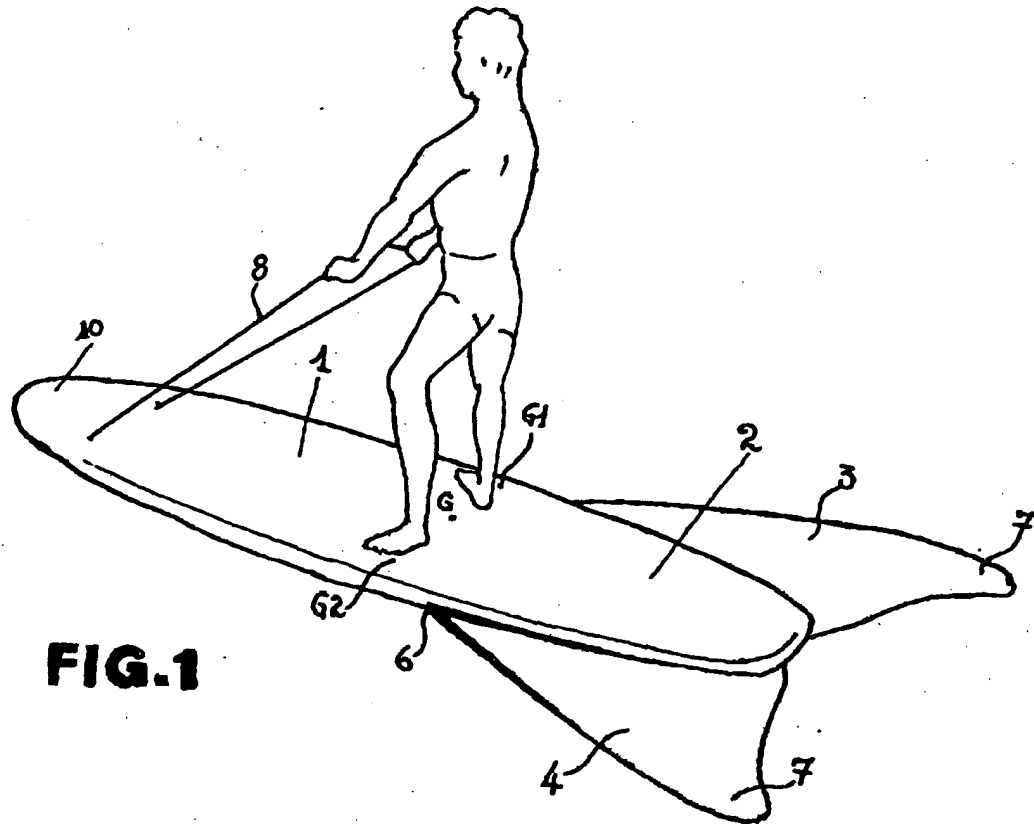


FIG. 1

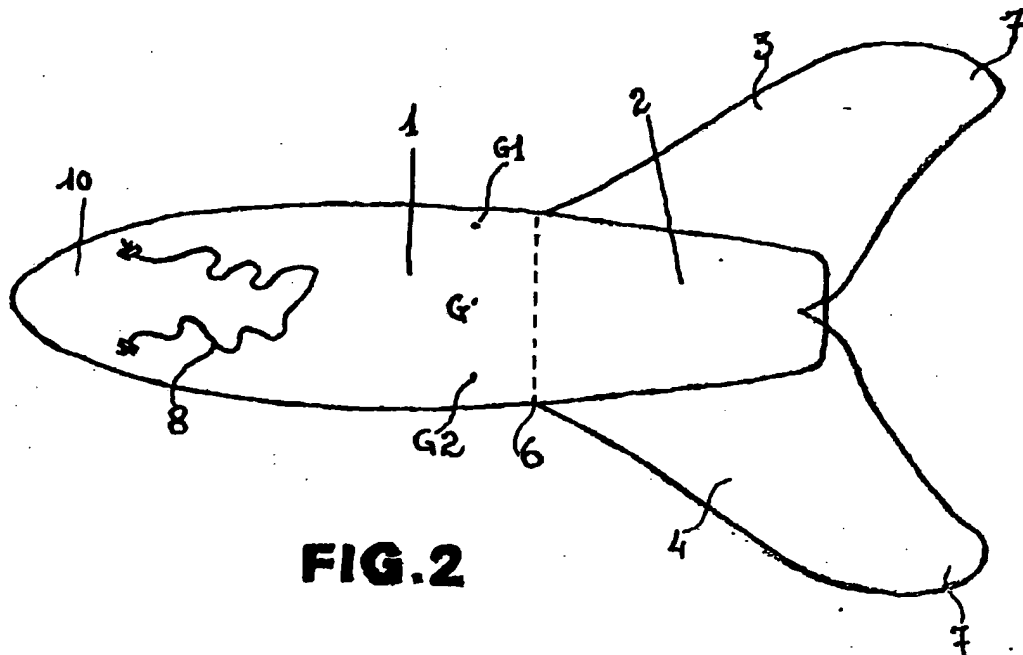


FIG. 2

FIG. 3

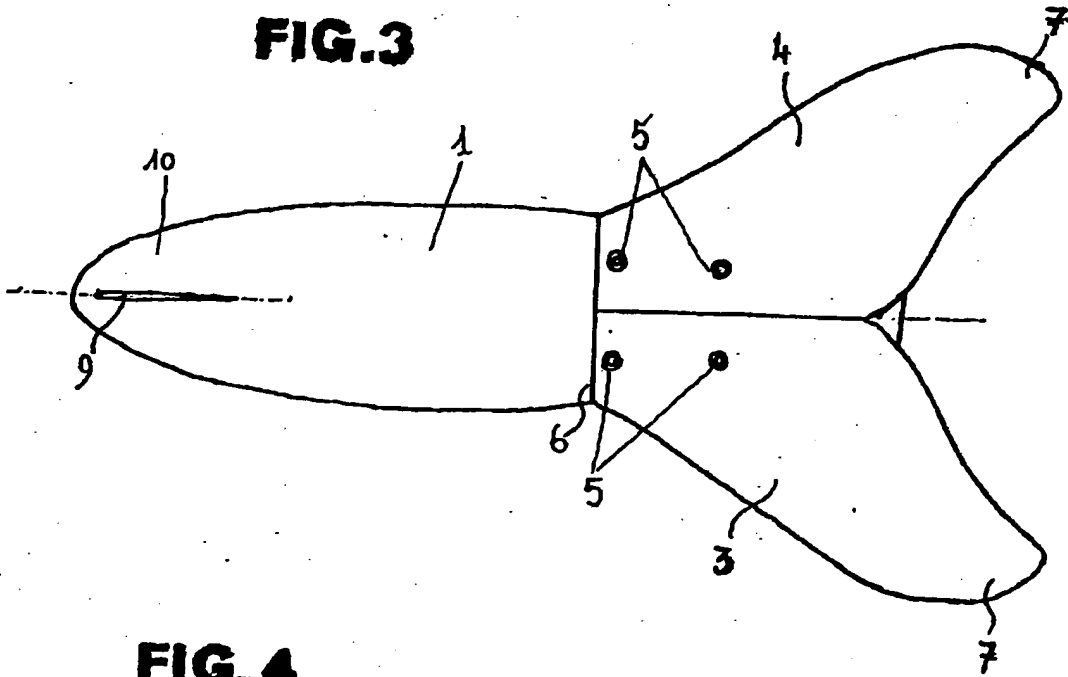


FIG. 4

